

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΤΙΣ ΜΕΣΑΙΕΣ ΚΑΙ ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ ΤΑΞΕΙΣ ΤΟΥ ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ ΣΧΟΛΕΙΟΥ

Βεντούζες ή κουμπί (ιυγξ)

Στην αρχαιότητα το παιχνίδι *ιυγξ*, που στην καθημερινή γλώσσα σήμαινε καθετί που σαγήνευε ή ασκούσε έλξη, ήταν ένας μικρός μεταλλικός ή ξύλινος δίσκος ή τροχός, στερεωμένος ανάμεσα σε δύο νήματα. Σφίγγοντάς τον και χαλαρώνοντάς τον διαδοχικά προκαλούνταν ένας πολύ διαπεραστικός ήχος. Αποτελούσε παιχνίδι-αντικείμενο για τα μεγαλύτερης ηλικίας κορίτσια και για τις γυναίκες, ενώ ο ήχος του προκαλούσε το ενδιαφέρον των μωρών. Υπάρχουν αρκετά μυθολογικά και φιλολογικά παραδείγματα, που σχετίζουν την *ιυγγα* με την μαγεία και φαίνεται ότι πάνω στο δίσκο ή στον τροχό της *ιυγγας* χάραζαν κάποιες αφιερώσεις ή μαγικές επικλήσεις. Δε γνωρίζουμε αν παιζόταν στη ρωμαϊκή και στη βυζαντινή περίοδο.

Το παιχνίδι επιβίωσε ως τις μέρες μας με διάφορες ονομασίες. Στη Στερεά Ελλάδα ονομαζόταν *φρομούζα*, από το ρήμα *φρουμάζω* και στη Μακεδονία *βεντούζες* ή *κουμπί*, γιατί παιζόταν με ένα μεγάλο κουμπί. Από δύο αντικριστές τρύπες του περνούσαν μια μαλακή αλλά γερή κλωστή, όπως ο σπάγκος και έδεναν τις άκρες του. Η κλωστή έπρεπε να έχει μήκος λίγο μεγαλύτερο από το πλάτος του σώματος του παίκτη.

Στην αρχή ο παίκτης, αφού έπιανε τις άκρες του διπλού νήματος, ζύγωνε τα χέρια του ώστε το νήμα με το βάρος του κουμπιού να σχηματίσει κοιλιά. Στη συνέχεια ο παίκτης με μια κυκλική κίνηση των χεριών του έκανε το κουμπί να κινείται διαγράφοντας κύκλους, όποτε τυλιγόταν το νήμα. Όταν το τύλιγμα του νήματος θεωρούνταν ικανοποιητικό, σταματούσε ο παίκτης την κυκλική κίνηση των χεριών του και τα απομάκρυνε με δύναμη για να τεντώσει το νήμα. Το τέντωμα του νήματος έκανε το κουμπί να περιστραφεί αντίστροφα, ενώ συγχρόνως ξετύλιγε το νήμα. Όταν τελείωνε το ξετύλιγμα του νήματος, ο παίκτης χαλάρωνε τα χέρια του και το κουμπί εξαιτίας της ορμής συνέχιζε να περιστρέφεται τυλίγοντας το νήμα αντίθετα από την προηγούμενη φορά. Από κει και πέρα κάθε φορά που το τύλιγμα θεωρούνταν ικανοποιητικό, ο παίκτης επαναλάμβανε το άνοιγμα και στη συνέχεια το κλείσιμο των χεριών του, όπως κατά το παίξιμο του ακορντεόν, ενώ το κουμπί περιστρεφόταν συνεχώς με εναλλασσόμενη φορά παράγοντας τον χαρακτηριστικό του ήχο.

Συχνά συναγωνίζονταν για το ποιος ανάμεσα στους παίκτες θα πετύχαινε τον πιο έντονο βόμβο και θα περιέστρεφε περισσότερο τις *βεντούζες* χωρίς να σταματήσει.

Γιο-γιο

Η ονομασία *γιο-γιο* δεν είναι αρχαία ελληνική , αλλά μάλλον προέρχεται από τη Μαλαισία (Schmidt 1977, 81-82). Ήταν ένας διπλός μεταλλικός ή ξύλινος δίσκος συνδεδεμένος με ένα κυλινδρικό άξονα, γύρω από τον οποίο τυλιγόταν σχοινί, που η μια του άκρη κατέληγε σε θηλιά για να μπορεί ο παίκτης να το πιάνει και να το ανεβοκατεβάζει με επιδέξια κίνηση. Το παιχνίδι παιζόταν κυρίως από αγόρια και μαζί με τη *σφαίρα*, το *άρμα* και την *πλαγγόνα* (πήλινη κούκλα) αποτελούσε ένα από τα αθύσματα (παιχνίδια-αντικείμενα) με διαχρονικό χαρακτήρα κι έχει βρεθεί σε διαφορετικούς πολιτισμούς.

Αργότερα κατασκεύαζαν *γιο-γιο* με κομμάτια από παλιά υφάσματα, που τα γέμιζαν με μαλλί, κουρέλια ή και πίτουρα, τα τύλιγαν σε σχήμα μικρής μπάλας (όπως περίπου του πιγκ-πονγκ) και έραβαν τα ανοίγματά της. Έδεναν έπειτα ένα λεπτό λάστιχο ή σπάγκο μήκους 20-30 εκ. περίπου ανάλογα με το ύψος του παίκτη κι έκαναν στην άλλη άκρη του μια θηλιά για να περνούν το μεσαίο δάχτυλο. Με την ώθηση που έδιναν αρχικά στο *γιο-γιο* το λάστιχο τεντωνόταν προς τα κάτω και μαζευόταν πάλι . Το παιδί τότε το ξανακτυπούσε ελαφρά για να συνεχιστεί η παλινδρομική κίνηση όσο το δυνατόν περισσότερες φορές. Κέρδιζε όποιος κατάφερνε να κάνει με το *γιο-γιο* του τις περισσότερες αναπηδήσεις. Πολλές φορές συναγωνίζονταν σε φιγούρες κινήσεων και ταχυδακτυλουργίας.

Και σήμερα ανήκει το *γιο-γιο* σε ένα από τα αγαπημένα παιχνίδια των παιδιών μικρή ηλικίας. Συνήθως είναι βιομηχανικά κατασκευασμένο και υπάρχει μεγάλη ποικιλία σε υλικά κατασκευής (πλαστικά, ξύλινα, μεταλλικά) και σε σχέδια.

Καλικαντζαράκια

Τα *καλικαντζαράκια* ή *σκαντζαράκια* ήταν ένα παιχνίδι για δύο άτομα και παιζόνταν από αγόρια και κορίτσια σε ανοιχτό χώρο μέχρι και τη δεκαετία του '70.

Πρώτα έφτιαχναν την ιδιαίτερη αυτή κατασκευή, τα *σκαντζαράκια*, με φλούδες από πορτοκάλι και σκοινί. Έπαιρναν τις φλούδες από ένα πορτοκάλι, αφού τις έκοβαν σε μικρά κομμάτια, άνοιγαν μια μικρή τρυπούλα στη μέση για να τα περάσουν έπειτα σε ένα σκοινί περίπου 10-15 εκ.. Έδεναν τις άκρες του σκοινιού και άφηναν τα *καλικαντζαράκια* δύο-τρεις μέρες να στεγνώσουν ή, αν τα ήθελαν πιο γρήγορα, τα τοποθετούσαν για λίγο πάνω σε αναμμένη σόμπα.

Πριν αρχίσουν το παιχνίδι *λάχνιζαν* για να βγει η *μάννα*. Έπειτα σχημάτιζαν κύκλο με διάμετρο περίπου πέντε μέτρων και η *μάννα* στέκονταν μέσα σε αυτόν. Ο άλλος παίκτης έπαιρνε θέση σε μια γραμμή, που είχαν χαραξει έξω από τον κύκλο σε απόσταση περίπου πέντε μέτρων από την περιφέρειά του και προσπαθούσε να σημαδέψει με το *καλικαντζαράκι* του τη *μάννα*. Εκείνη με τη σειρά της μπορούσε να αποκρούσει με τα χέρια ή τα πόδια και να προσπαθήσει να στείλει έξω και όσο το δυνατόν πιο μακριά το *σκαντζαράκι* του συμπαίκτη της. Αν δεν το απέκρουε κι

έπεφτε αυτό μέσα στον κύκλο *καιγόταν* κι άλλαζαν τους ρόλους. Αν κατάφερνε να αποκρούσει, μετρούσαν με δρασκειλές την απόσταση από την περιφέρεια του κύκλου μέχρι το σημείο που έπεσε το *καλικαντζαράκι* και αφού έπαιζε κι ο δεύτερος παίκτης το ρόλο της *μάννας* έκριναν ποιος απέκρουσε και πέτυχε τη μακρύτερη βολή.

Εκτός από παιχνίδι ρίψης φορούσαν -τα κορίτσια συνήθως- τα *καλικαντζαράκια* σαν βραχιόλι.

Μακριά γαιδούρα

Η *μακριά γαιδούρα* ή *γκαμήλα* ή *Λώνα-Λώνα* (Ρόδος) παιζόταν παλιότερα από πολλά παιδιά που χωρίζονταν σε δύο ομάδες, *έβγαζαν* πρώτα τη *μάννα* της κάθε ομάδας και *λάχνιζαν* για το ποια ομάδα θα *στήσει* τη *μακριά γαιδούρα*.

Η *μάννα* ή καθόταν σε ένα σκαλοπάτι για να γίνει το *μαξιλάρι* για τους υπόλοιπους της ομάδας της ή μερικές φορές *στεκόταν* όρθια και *έκανε* το *μαξιλάρι*, το στήριγμα δηλαδή για τον πρώτο παίκτη της ομάδας της που *έστηνε*, δηλαδή οι παίκτες της *έσκυβαν* ο ένας πίσω από τον άλλο και *έφτιαχναν* μια γραμμή, τη *μακριά γαιδούρα* με τα χέρια του ενός περασμένα γύρω από τη μέση του προηγούμενου.

Μόλις ήταν έτοιμοι και δινόταν το σύνθημα από τη *μάννα* τους, ο πρώτος παίκτης από την άλλη ομάδα *έπαιρνε* φόρα και *πηδούσε* πάνω στη *μακριά γαιδούρα* όσο πιο μπροστά μπορούσε για να έχει χώρο και για τους υπόλοιπους της ομάδας του, δηλαδή *καβαλίκευε* στις πλάτες των παιδιών της ομάδας που *έστησε*. Όταν *σκαρφάλωναν* όλα τα παιδιά, *άρχιζε* η *μάννα* της ομάδας που *έστησε* να μετράει ως το δέκα. Στο διάστημα αυτό τα παιδιά-υποζύγια είχαν δικαίωμα να κινούν τις πλάτες τους *πέρα-δώθε*, να τις *ανεβοκατεβάζουν* και να τις *κυρτώνουν* για να *δυσχεράνουν* τους *αναβάτες* να κρατηθούν στη *μακριά γαιδούρα*. Η ομάδα *έχανε*, όταν κάποιος από τους παίκτες της *δε* μπορούσε να *καβαλικέψει* ή όταν *δε* μπορούσαν να κρατηθούν όλοι οι παίκτες πάνω στη *μακριά γαιδούρα* κι *έπεφταν* ή *πατούσαν* κάτω. Αν *έχανε* *έστηνε* εκείνη για την άλλη ομάδα.

Σβούρα (στρόμβος, βέμβυξ, στρόβιλος)

Η αρχαιότερη γραπτή αναφορά του *στρόμβου*, της σημερινής *σβούρας* δηλαδή, απαντάται στον Όμηρο, στην Ιλιάδα (ραψωδία Ξ, στ. 413), όπου μια πέτρα, που εκσφενδονίζει ο Τελαμώνιος Αίας μονομαχώντας με τον Έκτορα, *στριφογυρίζει* *σα σβούρα* πριν χτυπήσει τον αντίπαλό του κατάστηθα. Στον Αριστοφάνη (Όρνιθες, 1461) αναφέρεται σαν *βέμβυξ* και στον Πλάτωνα (Πολιτεία, 436 d) ως *στρόβιλος*. Ήταν κωνική, φτιαγμένη από σκληρό ξύλο (εκ πύξου) ή από πηλό ή χαλκό και παιζόταν με τη *μάστιγα*, με *δερμάτινο* λουρί, με το οποίο τη *χτυπούσαν* κρατώντας την έτσι σε περιστροφή *φωνάζοντας* σε κάθε χτύπημα την παροιμιώδη φράση: *την κατά σαυτόν έλα*. Λόγω του μύθου ότι ο Διόνυσος *διασκέδαζε* συχνά με τον *βέμβικα*

έπαιζαν με αυτόν τα αγόρια στα διονυσιακά πανηγύρια. Ο πιο απλός βέβηβικας ήταν το κουκουνάρι του πεύκου που χρησιμοποιούσαν οι φτωχότεροι και ονομαζόταν τότε *κώνος*. Ο σχολιαστής του Πινδάρου (Schol.Pind. Isth. III, 65, 286b) στο Βυζάντιο την ανέφερε ως *ρόμβο* ή *στρούμβα*.

Αργότερα η *σβούρα* απέκτησε διάφορα ονόματα όπως *ασβούρα*, *γυριστάσι*, *στρουφουλίδα*, *συστριπάν* και γνώρισε στην Ελλάδα τη χρυσή εποχή της τη δεκαετία του '50 και '60. Για να την κατασκευάσουν χρειαζόνταν ξύλο πουρναριού, μια πρόκα και σπάγκο για την περιστροφή.

Έδιναν στο ξύλο αρχικά σχήμα τετράπλευρης πυραμίδας. Σιγά-σιγά προσπαθούσαν με μαχαίρι, γυαλί και γυαλόχαρτο να της δώσουν οριστικό σχήμα. Στην άκρη κάρφωναν την πρόκα. Έκαναν θηλιά στη μια άκρη του σπάγκου και τη στερέωναν γύρω από το κεφάλι της πρόκας και μάλιστα τύλιγαν το σπάγκο από τη βάση τη *σβούρας* με φορά προς τα πάνω. Ο παίκτης έπιανε τη *σβούρα* με τον αντίχειρα και τον δείκτη, ενώ συγκρατούσε το σπάγκο με τα υπόλοιπα δάχτυλα, πετούσε έτσι το αντικείμενο στο έδαφος, ώστε ο σπάγκος να ξετυλίγεται και η *σβούρα* να γυρίζει.

Εναλλακτικά μπορούσαν να κατασκευάσουν *σβούρα* με καρούλι κι ένα μικρό μολύβι. Έκοβαν το καρούλι στη μέση κι ανάμεσα στις τρύπες περνούσαν ένα μικρό μολύβι. Πιάνοντας το μολύβι με τον αντίχειρα και τον μεσαίο το έστριβαν και η κατασκευή γύριζε όπως οι άλλες *σβούρες*.

Σπάγκος ή σκoinί

Ο *σπάγκος* ή *σκoinί* αποτελούσε για πολλές γενιές παιδιών και κυρίως κοριτσιών αγαπημένη απασχόληση κι επέδειξε δεξιοτεχνική και συνεχίστηκε ως τις μέρες μας η ενασχόληση πολλών παιδιών με αυτό το παιχνίδι-αντικείμενο, που απαντάται σε πολλούς πολιτισμούς.

Συμμετείχαν συνήθως δύο άτομα. Το μόνο που χρειαζόταν ήταν ένα κομμάτι σπάγκου ενός περίπου μέτρου. Έδεναν τις δύο άκρες μεταξύ τους και τον περιτύλιγαν περίτεχνα στα δύο χέρια τους διαγωνιζόμενοι σε δεξιοτεχνία και πρωτοτυπία σχημάτων. Στη συνέχεια προσπαθούσαν να περάσουν το σχηματισμένο σχέδιο στα χέρια κάποιου άλλου παιδιού.

Στεφάνι ή τσέρκι (κριηλασία)

Η αρχαία ονομασία του παιχνιδιού είναι *κρίκος*, *τροχός* ή *κριηλασία*. Χρησιμοποιούσαν ξύλινο, χάλκινο ή ορειχάλκινο τροχό, με διάμετρο από 80 εκ μέχρι 1,30 μ. και ύψος μέχρι το στήθος του παίκτη. Τον κυλούσαν με μια μεταλλική ράβδο, τον *ελατήρα*, που έφερε ξύλινη λαβή. Σύμφωνα με τον Άντυλλο (2^{ος} αι. μ.Χ.) οι αρχαίοι προτιμούσαν τον τροχό που είχε *κρίκους παρακείμενους* μεταλλικούς,

που περιέρχονταν ελεύθερα γύρω από τη μεταλλική ή ξύλινη στεφάνη. Κατά τη διαδρομή του τροχού τριβόμενοι οι κρίκοι προκαλούσαν έντονο θόρυβο. Ο παίκτης δεν οδηγούσε σε ευθεία γραμμή, αλλά σε μαιανδρική, γι' αυτό χρησιμοποίησαν αντί του ευθύ *ελατήρα* τον κυρτό μεταλλικό και μάλιστα διπλά κυρτό προκειμένου ο παίκτης να κανονίζει καλύτερα την ταχύτητα και την κατεύθυνση του τροχού.

Γενικά ο *κρίκος* ή *τροχός* ανήκε στα αγαπημένα παιχνίδια-αντικείμενα αγοριών και ανδρών στον αρχαίο κόσμο (Πολυδεύκης, Ονομαστικόν ΙΧ, 94). Ήταν μάλιστα ένα από τα δώρα που έπαιρναν τα παιδιά την ημέρα των Χοών στα Ανθεστήρια κι υπάρχουν πολλές απεικονίσεις του. Χαρακτηριστική είναι η απεικόνιση σε αττικό κωδωνόσχημο κρατήρα του οινοχόου του Δία, Γανυμήδη, που κυλά ένα μεγάλο στεφάνι (αρχές 5^{ου} αι. π.Χ., Μουσείο Λούβρου, Παρίσι). Επίσης κατά τη μυθολογία ήταν ένα από τα αγαπημένα παιχνίδια του Διονύσου, τον οποίον απεικόνιζαν συχνά με το άθυρμα σε ανάγλυφα, αγγεία και σφραγιδόλιθους. Ο Ευριπίδης στην τραγωδία του *Μήδεια* παρουσίασε τα παιδιά της ηρωίδας να επιστρέφουν στο σπίτι αφού είχαν παίξει *τροχό* (*Μήδεια*, 45).

Αργότερα στο Βυζάντιο πήρε την ονομασία *τσέρκι* και με αυτή την ονομασία ή με ονομασίες όπως *στεφάνι*, *ρόδα* ή *χειροτροχός* παιζόταν στην Ελλάδα μέχρι τις δεκαετίες του '60 και '70. Σε ανοιχτό χώρο έτρεχαν και ταυτόχρονα κυλούσαν μια στεφάνη από κρασοβάρελο ή από άλλα αντικείμενα ή μια ζάντα ποδηλατου. Ως εργαλείο για το σπρώξιμο της στεφάνης χρησιμοποιούσαν την *κλούτσα* ή *κουτάλα*, ένα χοντρό σύρμα δηλαδή λυγισμένο στο ένα του άκρο σε σχήμα Π.

Ίδιο παιχνίδι ήταν και το *στεφανούδι*(ι), μόνο που σε αυτό κυλούσαν ένα πολύ μικρό στεφάνι από χοντρό σίδηρο, βγαλμένο από το κεφάλι κάποιας παλιάς ρόδας κάρου. Ο συναγωνισμός ήταν για το ποιος θα είχε το μεγαλύτερο ή το μικρότερο στεφάνι, για το ποιος θα έτρεχε πιο γρήγορα και σε μεγαλύτερη απόσταση χωρίς να του πέσει το στεφάνι, ποιος θα έκανε τις καλύτερες φιγούρες που περιλάμβαναν απότομα επιτόπια γυρίσματα του στεφανιού ή κυκλικές τροχιές μικρής ακτίνας.

Τζαμί

Το παιχνίδι απαντάται και με τις ονομασίες *κεραμιδάκια* ή *σκάει πατάτα* (Πρέβεζα). Παιζόταν από αγόρια και κορίτσια συνήθως στην ύπαιθρο σε ομάδες πέντε, έξι ή περισσότερων ατόμων. Χρειάζονταν έξι κομμάτια από κεραμίδα, τα λεγόμενα *κεραμιδάκια* ή *βήσαλα* ή *σημάδες* και μια μπάλα μεγέθους και βάρους ικανού να ρίξει τα στοιβαγμένα το ένα πάνω στο άλλο *κεραμιδάκια*. Χάραζαν έναν κύκλο στο έδαφος με διάμετρο περίπου ενάμιση μέτρο και στο κέντρο του έστηναν τις *σημάδες* τη μια πάνω στην άλλη. Σε απόσταση περίπου 5-6 μέτρα από τον κύκλο χάραζαν τη γραμμή ρίψης.

Το παιχνίδι άρχιζε με επιλογή της ομάδας που καλούνταν να γκρεμίσει το τζαμί με διαγωνισμό των δύο αρχηγών να ρίξουν το μπαλάκι όσο πιο κοντά στη γραμμή ρίψης γινόταν από τη θέση που ήταν στημένο το τζαμί.

Τα παιδιά της επιτιθέμενης ομάδας στέκονταν έπειτα πάνω στη γραμμή ρίψης και με τη σειρά σημάδευαν με τη μπάλα και προσπαθούσαν να γκρεμίσουν τα κεραμιδάκια. Αν αποτύγχαναν, ερχόταν η σειρά της άλλης ομάδας να ρίξει. Κάθε φορά οι παίκτες της αμυνόμενης ομάδας έπαιρναν θέση γύρω από το τζαμί. Αν κάποιος από τα παιδιά της επιτιθέμενης ομάδας κατάφερνε να ρίξει κάτω έστω κι ένα κεραμιδάκι, τότε τα παιδιά της αμυνόμενης ομάδας σκορπούσαν όλα τα υπόλοιπα μέσα στον κύκλο δυσκολεύοντας έτσι την άλλη ομάδα να τα ξαναστήσει γρήγορα, αφού τους σημάδευαν με τη μπάλα για να τους κάψουν, να τους βγάλουν δηλαδή από το παιχνίδι. Αν η επιτιθέμενη ομάδα έστηνε τα κεραμιδάκια φώναζε: Τζαμί! Έτσι διατηρούσε το ρόλο της και στον επόμενο γύρο. Αν δεν κατάφερνε να το στήσει, τότε η αμυνόμενη ομάδα κέρδιζε έναν βαθμό και είχε δικαίωμα βολής.

Πολλές φορές κάποιο παιδί της αμυνόμενης ομάδας επιδίωκε να καεί, αν έκρινε ότι η θέση στην οποία βρισκόταν θα έστελνε μακριά τη μπάλα κι έτσι δινόταν η ευκαιρία στην ομάδα του να στήσει γρήγορα το τζαμί.

Τσ' τόπας τ' αλωνάκι

Το παιχνίδι παιζόταν μέχρι και τη δεκαετία του '70 σε ανοιχτό, επίπεδο χώρο και τα παιδιά χωρίζονταν σε δύο ομάδες τεσσάρων ή οχτώ ατόμων. Σε κύκλο τοποθετούνταν σημάδια με πέτρες τόσες όσα και τα παιδιά κάθε ομάδας. Η διάμετρος του κύκλου μπορούσε να είναι από έξι ως δέκα μέτρα περίπου. Απαραίτητο ήταν ένα πάνινο τόπι, η τόπα (Λιβαδερό Κοζάνης).

Η ομάδα που μετά από λάχνισμα έπαιζε πρώτη έπαιρνε το τόπι και πήγαινε σε κάποια γωνιά για να μην τους βλέπει η άλλη ομάδα. Ένας παίκτης έκρυβε το τόπι κάτω από το πουκάμισο ή τη μπλούζα του και το κρατούσε με το χέρι του, ενώ κι οι άλλοι παίκτες της ομάδας του έκαναν το ίδιο για να παραπλανήσουν την αντίπαλη ομάδα για το ποιος είχε κρύψει το τόπι. Ξαναγύριζε όλη η ομάδα κι έπιανε ο καθένας θέση σε ένα σημάδι στην περιφέρεια του κύκλου, ενώ η άλλη ομάδα βρίσκονταν μέσα σ' αυτόν. Η ομάδα με το τόπι μετακινούνταν συνεχώς από τα σημάδια και στην κατάλληλη στιγμή ο παίκτης με το κρυμμένο τόπι το έβγαζε και σημάδευε κάποιον από την άλλη ομάδα. Αν τον πετύχαινε, τότε αυτός καιγόταν, δηλαδή έβγαινε από τον κύκλο του παιχνιδιού και η πρώτη ομάδα έκρυβε πάλι το τόπι. Αν δεν πετύχαινε κανέναν, τότε άλλαζαν θέσεις κι έπαιρνε το τόπι η δεύτερη ομάδα. Νικήτρια αναδεικνύονταν η ομάδα που θα κατάφερνε να κάψει όλους τους αντιπάλους.

